



European  
Commission



# Grupul de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumile virtuale

Kit de informații

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

# Despre prezentul kit

*Bine ați venit în Grupul dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale! În primul rând, dorim să vă mulțumim că ați acceptat să participați la acest proces. Dumneavoastră, alături de alți 149 de cetățeni din întreaga Uniune Europeană, sunteți pe cale să vă imbarcați într-o adevărată aventură, un proces de deliberare al cetățenilor axat pe lumile virtuale. Pentru a vă ajuta să înțelegeți mai bine acest proces, am structurat prezentul kit de informații în cinci secțiuni:*

- 1. INTRODUCERE PRIVIND NOUA GENERAȚIE A GRUPURILOR DE DEZBATERE ALE CETĂȚENILOR EUROPENI** 4

Grupurile de dezbateri ale cetățenilor sunt o inovație democratică care îi plasează pe cetățeni în centrul procesului de elaborare a politicilor publice. În prezenta secțiune, vă oferim o scurtă prezentare generală a modului în care funcționează astfel de procese.
- 2. MISIUNEA: LA CE VOI LUCRA?** 6

Comisia Europeană v-a invitat să îndepliniți o sarcină specifică: iată misiunea pe care sunteți invitați să o îndepliniți.
- 3. SUBIECT: CE TREBUIE SĂ ȘTIU DESPRE LUMILE VIRTUALE?** 8

Nu trebuie să fiți sau să deveniți expert pentru a contribui în semnificativ la grupul de dezbateri al cetățenilor, dar este important să cunoașteți câteva informații de bază privind acest subiect. În prezenta secțiune, veți afla despre principalele provocări și oportunități care însoțesc dezvoltarea lumilor virtuale.
- 4. INFORMAȚII PRACTICE** 14

Sperăm să vă facem călătoria și participarea cât mai ușoară cu putință. Prezenta secțiune se referă la transport, la cazare, la diurne și la alte aspecte practice pe care trebuie să le luați în considerare.
- 5. CINE ORGANIZEAZĂ ACEST GRUP DE DEZBATERE?** 16

Este important să știți ce instituții și organizații sunt responsabile pentru acest grup de dezbateri.



# 1. Introducere privind **noua generație** a grupurilor de dezbateri ale cetățenilor europeni

## Ce sunt grupurile de dezbateri ale cetățenilor europeni?

În cadrul grupurilor de dezbateri ale cetățenilor instituite de Comisia Europeană, cetățeni selectați aleatoriu din toate cele 27 de state membre ale UE se reunesc pentru a discuta principalele propuneri viitoare la nivel european. Pe baza acestor interacțiuni transnaționale, cetățenii formulează recomandări pe care Comisia Europeană le va lua în considerare în momentul definirii obiectivelor politice și a politicilor concrete.

În perioada 2021-2022, Uniunea Europeană a convocat patru grupuri de dezbateri în cadrul Conferinței privind viitorul Europei. În acest cadru, 800 de cetățeni selectați aleatoriu s-au adunat în patru grupuri de dezbateri ale cetățenilor europeni, fie-

care reunindu-se pentru trei sesiuni. Participanții au împărtășit – în propria limbă – perspectivele și ideile lor pe subiecte privind economia, justiția socială, locurile de muncă, educația, cultura, tineretul, sportul, transformarea digitală, democrația UE, valorile, securitatea, statul de drept, schimbările climatice, sănătatea, migrația și rolul UE în lume. La finalul grupurilor de dezbateri, cetățenii au formulat 178 de recomandări, care ulterior au avut ca rezultat 49 de propuneri și peste 300 de măsuri asociate.

## O nouă generație a grupurilor de dezbateri ale cetățenilor

Grupurile de dezbateri din cadrul Conferinței au fost un exercițiu democratic revoluționar la nivel european, care a i-a plasat pe cetățeni în centrul modelării viitorului Uniunii Europene.





Cetățenii care au participat la Conferință au solicitat oportunități similare mai frecvente de a participa la elaborarea politicilor europene în viitor. Ca răspuns, președinta Comisiei Europene, Ursula von der Leyen, a anunțat o nouă generație a grupurilor de dezbateri ale cetățenilor pentru a consulta cetățenii selectați aleatoriu cu privire la anumite propuneri-cheie la nivel european. Grupurile de dezbateri ale cetățenilor care au fost esențiale pentru Conferință (privind viitorul Europei) reprezintă în prezent o trăsătură obișnuită a vieții noastre democratice, astfel cum a afirmat aceasta în discursul său privind starea Uniunii din septembrie 2022.

Noua generație a grupurilor de dezbateri ale cetățenilor își propune să se bazeze pe experiențele anterioare. Au fost anunțate trei noi grupuri de dezbateri, care se vor reuni fiecare în cadrul a trei sesiuni. De această dată, grupurile de dezbateri ale cetățenilor vor aborda subiecte politice mai concrete, concentrându-se pe risipa alimentară, pe lumile virtuale și pe mobilitatea în scopul învățării. Participanții vor putea comunica unii cu alții în propria lor limbă, cu ajutorul interpreților.

### Cum funcționează grupurile de dezbateri ale cetățenilor?

Fiecare grup de dezbateri este format din 150 de cetățeni selectați aleatoriu din toate statele membre ale UE, dintre care o treime sunt mai tineri de 26 de ani, pentru a reprezenta generațiile viitoare ale Europei.

Grupul de dezbateri al cetățenilor combină activitatea de colaborare în grupuri mici (de aproxima-

tiv 12 persoane) cu activitatea din cadrul sesiunilor plenare (toți cei 150 de participanți împreună). Pentru a desfășura această activitate, membrii grupului vor fi sprijiniți de o echipă de facilitare. Această echipă este formată din experți care au scopul de a face activitățile de grup mai dinamice și de a obține cele mai bune rezultate din partea fiecărui individ și a grupului în ansamblu. De asemenea, experții vor oferi cetățenilor o serie de instrumente pentru activitățile desfășurate în colaborare și pentru procesul decizional colectiv.

În calitate de participant la grupul de dezbateri, este important să înțelegi că acest proces nu este destinat să vă transforme într-un expert pe subiect. Veți dobândi cunoștințe de bază cu privire la subiect și, pe baza propriilor valori și experiențe de viață, veți putea formula recomandări.

### Grupul de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale

După cum știți deja, sunteți un membru al grupului de dezbateri 2 privind lumile virtuale. Alți cetățeni au fost selectați pentru grupurile de dezbateri 1 și 3, care se vor ocupa de alte subiecte. În cadrul acestui grup, vă veți întâlni în cadrul a trei sesiuni. Două sesiuni vor avea loc cu prezență fizică (la Bruxelles), iar o sesiune se va desfășura la distanță (online):

- **Sesiunea 1:** 24-26 februarie  
(la fața locului, la Bruxelles)
- **Sesiunea 2:** 10-12 martie (online)
- **Sesiunea 3:** 21-23 aprilie  
(la fața locului, la Bruxelles)

## 2. Misiunea: la ce voi lucra?

*Ne obișnuim din ce în ce mai mult să interacționăm cu mediile digitale. Până acum, această interacțiune a avut loc prin intermediul unui ecran. Dar o nouă dezvoltare, denumită în linii mari „metavers”, va oferi în curând un nou tip de experiență online prin intermediul realității „virtuale”, „mixte” sau „augmentate” în noile „lumi virtuale”.*

Mulți oameni cred că lumile virtuale, denumite și metaversuri, ar putea constitui o schimbare comparabilă cu apariția internetului și va transforma modul în care lucrăm și ne implicăm alături de alții în viitor. În ultimii ani – și în special de la pandemia de COVID-19 – numeroși actori publici și privați au investit masiv în aceste așa-numite „realități extinse și augmentate”, accelerând schimbările la locul de muncă și schimbările obiceiurilor noastre.

În pofida acestei atenții sporite, o astfel de transformare nu se va întâmpla brusc. Lumile virtuale vor avea nevoie de mulți ani pentru a se dezvolta într-un mediu digital de înaltă calitate și realist și nu există

încă o imagine clară a ceea ar putea și ar trebui să devină metaversurile. UE și statele sale membre se angajează să valorifice potențialul acestei transformări, să-i înțeleagă oportunitățile, dar și riscurile și provocările pe care le prezintă, protejând totodată drepturile cetățenilor europeni. Prin urmare, Comisia Europeană a decis să convoace un grup de dezbateri al cetățenilor cu obiectivul clar de a invita participanții acestuia să răspundă la următoarea întrebare:

***Ce viziune, principii și acțiuni ar trebui să ghideze dezvoltarea unor lumi virtuale dezirabile și echitabile?***

În prima sesiune, veți construi o viziune comună despre cum ar trebui să fie lumile virtuale dezirabile și echitabile. Cu sprijinul vorbitorilor externi, veți aprofunda înțelegerea subiectului, a contextului discuției, precum și a provocărilor cu care ne confruntăm în prezent. În special, veți avea posibilitatea de a experimenta realitatea virtuală în mod direct și de a explora diferitele sale utilizări, trecute, prezente și viitoare, în viața noastră de zi cu zi.

În cea de-a doua sesiune, veți porni de la viziunea comună din sesiunea 1 pentru a identifica, a discuta și a prioritiza valorile și principiile care ar trebui să ghideze dezvoltarea lumilor virtuale și veți începe explorarea domeniilor de acțiune pentru a transforma această viziune în realitate. În acest sens, va fi esențial să se acorde o atenție deosebită anumitor compromisuri între principii, sectoare și/sau grupuri-țintă și să se țină cont de diferitele utilizări ale realității virtuale în viața noastră de zi cu zi. Vom invita mulți actori din domeniu, a căror contribuție va fi importantă pentru a vă oferi o gamă largă de perspective și informații pe acest subiect. Această sesiune va avea





loc „online” pe o platformă de realitate virtuală. Scopul este de a începe formularea primelor idei de recomandări privind lumile virtuale, în timp ce o experimentați.

**În cea de-a treia și ultima sesiune,** veți transforma ideile în recomandări concrete și veți elabora un catalog de acțiuni preferate pentru dezvoltarea metaversurilor dezirabile prin axarea pe principiile directoare și pe cazurile de utilizare.

În cadrul acestui grup de dezbatere, veți experimenta realitatea virtuală și diferitele sale utilizări în viața de zi cu zi și veți primi suficiente informații pentru a discuta impactul, beneficiile și compromisurile posibile ale lumilor virtuale asupra vieții noastre de zi cu zi – pentru mediul profesional, sănătate, educație, timp liber, cumpărături, divertisment, politică etc. – precum și rolul actorilor-cheie din sectorul public și privat, din interiorul și din afara UE, în ceea ce privește această transformare.

Rezultatul așteptat al panoului este un set de principii directoare și acțiuni pentru dezvoltarea lumilor virtuale în UE, pe baza experiențelor, percepțiilor și dorințelor dumneavoastră pentru viitor. Acesta va lua forma unor recomandări adresate Comisiei Europene pentru a alimenta o inițiativă pe această temă.

# 3. Subiect: ce trebuie să știi despre **lumile virtuale?**

*Acum că știți mai multe despre proces, să ne concentrăm asupra subiectului în sine. Am realizat prezenta secțiune succintă pentru a vă ajuta să înțelegeți acest subiect vast și fascinant. Desigur, nu putem acoperi fiecare aspect în câteva pagini și veți primi informații mai detaliate în cadrul grupului de dezbateri.*

## Ce sunt metaversurile? Ce este realitatea augmentată? Ce este realitatea extinsă?

Prima persoană care a introdus termenul de metavers este autorul de literatură SF, Neil Stephenson, în romanul său din 1992, Snowcrash. Treizeci de ani mai târziu, auzim cuvintele „metaversuri” și „lumi virtuale” din ce în ce mai mult, pe măsură ce acestea încep să fie prezente peste tot. Cu toate acestea, nu există o definiție unică și convenită a ceea ce reprezintă acestea! Din acest motiv este atât de interesant să vă implicăm în grupul de dezbateri, deoarece avem nevoie de ajutorul dumneavoastră pentru a orienta dezvoltarea metaversurilor cu scopul de a ne asigura că acestea sunt echitabile, sigure și ușor de utilizat pentru europeni.

În prezent, lumile virtuale sunt utilizate în principal în industrii precum industria autoturismelor și cea aerospațială, precum și în jocurile online și în divertisment, unde simțurile vederii și auzului sunt solicitate într-un mediu digital din ce în ce mai realist și sofisticat. În viitor, calitatea imersivă a lumilor virtuale va fi îmbunătățită prin implicarea altor simțuri, cum ar fi gustul, mirosul și atingerea. În plus, utilizarea acestei tehnologii va fi extinsă și la alte domenii ale societății, cum ar fi educația, sănătatea, învățarea, munca, cultura etc.

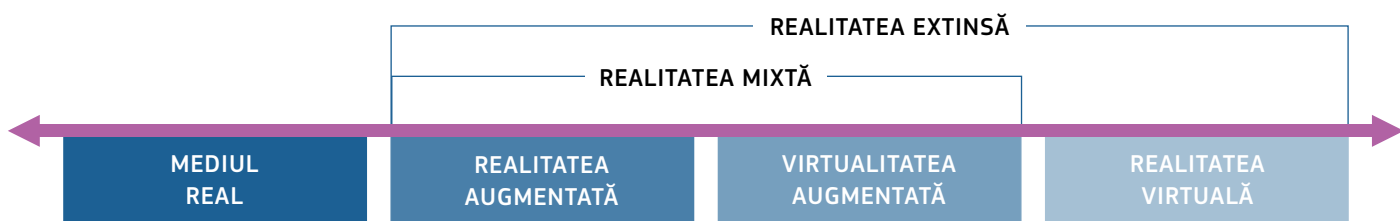
Prin comparație cu lumile virtuale, cuvântul „metavers” are de obicei o sferă de acțiune mai amplă. În primul rând, acesta analizează modul în care lumile virtuale pot fi conectate între ele și pot deveni o rețea de lumi virtuale. Adică, cum s-ar putea comporta ca internetul, computerul dumneavoastră conectându-se cu alte computere. Metaversurile iau în considerare și situațiile în care un strat digital este adăugat realității noastre fizice. Poate vă este familiar jocul de succes al realității augmentate, Pokemon Go, unde vedeți personaje animate mergând pe stradă prin intermediul telefonului dumneavoastră mobil.

## Ce este atât de special la metaversuri?

Lumile virtuale sau metaversurile diferă de mediile digitale existente prin trei moduri importante:

### 1. Ele tind să fie mai imersive:

Realitatea virtuală (RV) îmbină lumea fizică cu lumile virtuale și îi imersează pe deplin pe utilizatori într-o lume complet diferită, care poate declanșa o iluzie puternică, fizică, că se află într-un spațiu „real” cu ceilalți: nu „traversează” lumi virtuale, ci „pășesc” în acestea. În viitoarele lumi virtuale, veți putea mirosi parfumul dintr-un magazin de parfumuri, de exemplu, sau veți putea simți atingerea unui obiect: asta este defini-



CONTINUUMUL REALITATE-VIRTUALITATE



ția imersiunii – folosirea simțurilor dumneavoastră pentru a vă îmbunătăți experiența. În acest fel, va fi posibil, de exemplu, să participați la evenimente, să faceți cumpărături și să lucrați în diferite lumi virtuale. Aceste activități vor fi mai instinctive și mai aproape de experiențele noastre fizice. Cercetările au arătat că realitatea augmentată, mixtă și virtuală are un impact puternic asupra creierului, emoțiilor și chiar a nivelurilor hormonale.

## 2. Acestea sunt adesea mai interactive:

Combinarea elementelor digitale dincolo de lumea fizică creează un nou set de interacțiuni posibile pentru oameni, nu numai în scopuri de divertisment, ci și pentru a lucra împreună, a dezvolta creativitatea artistică, a vă teleporta avatarul într-un alt loc, a efectua simulări de intervenții medicale, conservarea culturală, protecția mediului sau prevenirea dezastrelor și multe altele.

## 3. Multe dintre acestea sunt persistente.

Ele nu pot fi oprite sau puse în așteptare, existând chiar dacă nu interacționați cu ele. Acestea funcționează fără dumneavoastră. Acest lucru le face foarte diferite de o experiență digitală care începe și se termină cu interacțiunea dumneavoastră, cum ar fi apelurile pe Zoom, jocurile pe calculator sau spectacolele de teatru, de exemplu.

Pe scurt, aceste experiențe sunt ca **și cum ai fi ÎN internet** și nu doar PE internet.

## Cine conduce această evoluție?

**Industria jocurilor** pe calculator a fost un pionier, iar realitatea virtuală este deja utilizată pe scară largă în lumea jocurilor. În condițiile în care piața globală a metaversului se așteaptă să crească de la aproximativ 36 de miliarde EUR în 2021 la aproape 900 de miliarde EUR până în 2030, marile companii din domeniul tehnologiei informației de la nivel mondial și industria de telecomunicații au un interes economic și strategic direct în lumile virtuale, dar multe alte industrii sunt susceptibile de a utiliza lumi virtuale pentru munca lor, inclusiv sectoarele culturale, educaționale și de sănătate.

**Întreprinderile** – în special cele din America de Nord și Asia de Est și de Sud-Est – sunt pe punctul de a dezvolta lumi virtuale și își propun să se bucure de avantajul primului venit. UE trebuie să conducă dezvoltarea lumilor virtuale pentru a se asigura că acestea sunt echitabile, sigure și ușor de utilizat pentru europeni. Europa este deja un concurent puternic în cercetarea și inovarea așa-numitelor „middleware” (softuri de operare intermediare) și „software”, cu multe întreprinderi mici și mijlocii de înaltă tehnologie (IMM-uri), precum și cu întreprinderi tehnologice mai mari. Europa are, de asemenea, un avantaj competitiv în ceea ce privește conținutul cu o mare diversitate culturală și lingvistică, alături de o multitudine de artiști și creatori calificați, care sunt esențiali pentru construirea unor lumi și medii virtuale realiste și, asigurând totodată un echilibru în ceea ce privește relația dintre interesul întreprinderilor și drepturile cetățenilor.

## Care sunt potențialele efecte ale lumii virtuale asupra societății europene?

Mulți experți cred că lumea virtuală va fi „următorul Internet”. Nu ar trebui să subestimăm modul în care ne-ar putea transforma modul de lucru, de învățare, de a ne bucura de cultură, de accesare a serviciilor publice și, în sens mai larg, de a ne angaja unii cu alții. Ca atare, lumile virtuale vor avea un impact asupra societății europene în general. Aceasta implică o serie de oportunități, dar și o serie de riscuri.

### La ce beneficii ne putem aștepta?

De câte ori v-ați cumpărat haine online și le-ați trimis înapoi frustrați? Imaginați-vă că, înainte de a comanda, veți putea încerca ținuta în mod virtual și veți putea vedea dacă se potrivește exact formei corpului dumneavoastră? Dacă nu vă place croiul pantalonilor, veți putea să încercați un alt model și abia apoi să comandați. Acesta este un exemplu al numeroaselor oportunități pe care le poate oferi realitatea virtuală. Un alt exemplu sunt noile modalități care ar permite oamenilor să lucreze atât în lumile virtuale, cât și în locații fizice, indiferent de locul de unde lucrează. Întregul set de oportunități pe care metaversurile le-ar putea oferi industriilor noastre, sistemelor de sănătate, sistemelor de educație sau guvernelor de a se angaja cu cetățenii lor se va dezvolta continuu în timp. Studiile au arătat că doar sectorul realității extinse ar putea crea până la 800 000 de noi locuri de muncă în Europa până în 2025. Există, de asemenea, un mare potențial pentru economii considerabile de timp și cu toții avem nevoie de timp pentru un echilibru mai bun între viața profesională și cea privată. Lumile virtuale ar putea avea potențialul de a fi incluse și mai mult. Iată câteva exemple dintr-un studiu recent<sup>1</sup>:

**SĂNĂTATE** - lumile virtuale vor contribui la diagnostice mai rapide și mai precise, precum și la tratamentele terapeutice. În Țările de Jos, de exemplu, mai multe aplicații de RV au fost utilizate în sectorul asistenței medicale mintale pentru a oferi terapie comportamentală cognitivă, asigurătorii medicali acoperind cel puțin o parte din costuri. Înaintea intervențiilor chirurgicale complexe, RV poate ajuta chirurgii să se pregătească pentru procedura necesară, permițându-le să studieze modelele tridimensionale ale organelor.

**EDUCAȚIE** - aceste tehnologii pot fi utilizate pentru a crește eficiența formării la costuri mai mici și pentru a produce rezultate mai bune în domenii precum formarea de competențe non-tehnice. De exemplu, acestea sunt folosite ca instrument de formare în sălile de clasă și permit elevilor să meargă în excursii

virtuale. Învățarea limbilor străine este un alt domeniu care câștigă rapid teren în lumea virtuală. Utilizarea metaversurilor atunci când se studiază a dovedit că retenția mnezică crește<sup>2</sup>. Dacă ați putea vizualiza o sarcină complexă fără a vă teme că faceți greșeli sau dacă ați putea chiar să vă scufundați într-o lume virtuală pentru a vă ajuta să vă concentrați atunci când studiați pentru un examen, ați fi interesat?

**ARTĂ ȘI DESIGN** - utilizatorii se scufundă într-o lume virtuală a muzeelor, a galeriilor și a arhivelor unde experimentează sentimentul de a fi într-un muzeu real, vizionând expoziția în mod realist. Arhitecții folosesc, de asemenea, lumi virtuale pentru a se plimba în interiorul clădirilor virtuale 3D, dobândind o imagine realistă a structurii și planului de nivel, a mobilierului, a decorațiunilor și chiar a modului în care se schimbă umbrele în funcție de momentul zilei.

**LOGISTICĂ, INGINERIE ȘI PRODUCȚIE** - întreprinderile vor putea să-și instruiască personalul din întreaga lume și în mod simultan în utilizarea practică a instrumentelor, fără risc de rănire. De exemplu, RV este o modalitate ieftină și sigură de a pregăti lucrătorii de pe platformele de foraj și piloții de avioane de luptă pentru activități cu costuri ridicate și cu risc ridicat. Întreprinderile vor putea testa prototipuri de linii de producție sau structuri arhitecturale complexe folosind un geamăn digital al procesului pentru a detecta eventualele erori înainte de a configura noi caracteristici, reducând astfel timpul și costurile.

**INCLUZIUNEA SOCIALĂ** - în lumile virtuale, suntem liberi să creăm, să trăim și să ne întâlnim cu alții printr-un alter ego digital – un avatar. Un avatar ne reprezintă în lumea digitală: acesta poate fi de alt gen, cu sau fără dizabilități, uman sau nu. Prin urmare, se spune că lumile virtuale sunt mai incluzive decât mediul fizic sau digital 2D. Nu doar că acestea pot oferi oamenilor oportunitatea de a-și redefini identitatea fără sarcini sociale și fizice, dar pot și să fie instrumente puternice care să permită oamenilor să experimenteze cum ar fi viața în pozițiile altor oameni: de exemplu, pentru a permite oamenilor să experimenteze viața refugiaților sirieni, Națiunile Unite au lansat documentarul despre RV, *Clouds over Sidra*.



<sup>1</sup> : Realitatea extinsă: Oportunități, povești de succes și provocări (sănătate, educație), care sunt, de asemenea, valabile pentru lumi virtuale

<sup>2</sup> : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



**SPORTUL ȘI REABILITAREA** sunt alte domenii importante în lumile virtuale. În timpul izolării din cauza pandemiei de COVID-19, mulți oameni s-au alăturat orelor de gimnastică virtuală, cum ar fi grupurile de ciclism, unde au putut participa la sesiuni de instruire sau la concursuri online, în timp ce discutau cu prietenii lor. Reabilitarea a fost mult timp un subiect de cercetare în cadrul lumilor virtuale. Să fii cu cei care împărtășesc aceeași viziune într-o lume virtuală în timp ce faci exerciții este mult mai motivant decât să faci exerciții singur. Lumile virtuale vă ajută, de asemenea, să vă urmăriți progresul.

### **Care sunt potențialele capcane?**

Luând în considerare toate aceste cazuri de utilizare, precum și natura imersivă și intimă a realității virtuale, lumile virtuale sau metaversurile prezintă riscuri importante pentru democrație, cu falsuri perspicace sofisticate în politică și camere de ecou, noi riscuri fizice și mentale, precum și riscul de a consolida provocările etice și **socio-economice** care există deja în sfera digitală 2D, în special decalajul digital și izolarea celor mai puțin pricepuți în tehnologie și a celor mai puțin bogați dintre noi<sup>3</sup>.

Lumile virtuale pot constitui, de asemenea, un nou spațiu pentru activități ilegale sau pot fi o zonă gri în ceea ce privește **chestiunile juridice și etice**<sup>4</sup>, iar acest lucru implică riscuri importante pentru drepturile noastre fundamentale ale omului, cum ar fi racolarea de minori în scopuri sexuale (grooming) sau agresiunea sexuală, abuzul asupra copiilor și a altor persoane vulnerabile, provocări mortale, urmărirea și hărțuirea cibernetică, defăimarea și dezinformarea, manipularea alegerilor, promovarea obiceiurilor alimentare nesănătoase, utilizarea platformelor pentru a spiona reporterii, prejudecățile împotriva unui anumit aspect sau gen, împotriva minorităților și criminalitatea cibernetică, inclusiv fraudă<sup>5</sup>. Aceste amenințări există deja în sfera digitală 2D, dar pot deveni și mai pronunțate în metavers.

Pe măsură ce marile companii din domeniul tehnologiei informației investesc masiv în această nouă tehnologie, trebuie, de asemenea, să fim conștienți de riscurile **abuzului de putere** din partea unui număr mic de actori majori, care ar putea deveni viitori controlori de acces (gatekeeper) ai lumii virtuale, închizând IMM-urile de pe această piață emergentă. Acest lucru prezintă, de asemenea, riscuri pentru protecția datelor noastre cu caracter personal, pentru libertatea și pentru principiul deschiderii lumilor virtuale, dar și spații virtuale deschise pentru publicitatea specifică care se bazează pe dorințele, preferințele și alegerile unei persoane la nivel subconștient.

În plus, noi riscuri pot apărea din cauza naturii imersive a metaversurilor: care sunt **consecințele fizice și psihologice** ale relațiilor virtuale la locul de muncă, la școală și în afara acestora? Putem deveni dependenți de acestea sau putem pierde contactul

cu realitatea? Sunt necesare mai multe cercetări pentru a evalua consecințele pe termen lung ale utilizării RV asupra minții și a corpului nostru. Un **proiect de cercetare finanțat de UE** a arătat că petrecerea unei cantități prea mari de timp în lumile virtuale poate modifica percepția noastră asupra timpului, accelerând-o, dar poate provoca, de asemenea, rate cardiace mai mari<sup>6</sup>. În același timp, realitatea virtuală ar duce la un nivel mai ridicat de implicare emoțională, în special în comparație cu realitatea digitală „2D”.

### **Ce este deja în vigoare din punct de vedere al politicilor?**

#### **Deceniul digital**

Uniunea Europeană a luat deja un anumit număr de măsuri în domeniul protecției datelor și al drepturilor fundamentale, al serviciilor digitale și al politicii industriale, pentru a însoți dezvoltarea de noi tehnologii în UE. În special, Comisia Europeană a stabilit obiective pentru a consolida rezistența Europei, precum și pentru a oferi întreprinderilor și cetățenilor posibilitatea de a avea un viitor digital centrat pe om, durabil și mai prosper. Această inițiativă se numește **deceniul digital 2030** și stabilește obiective concrete pentru competențele digitale, transformarea digitală a întreprinderilor, infrastructurile digitale și digitalizarea serviciilor publice în toate cele 27 de state membre. Dacă doriți să aflați mai multe, iată câteva legislații importante ale UE care sunt, de asemenea, relevante pentru activitatea dumneavoastră:

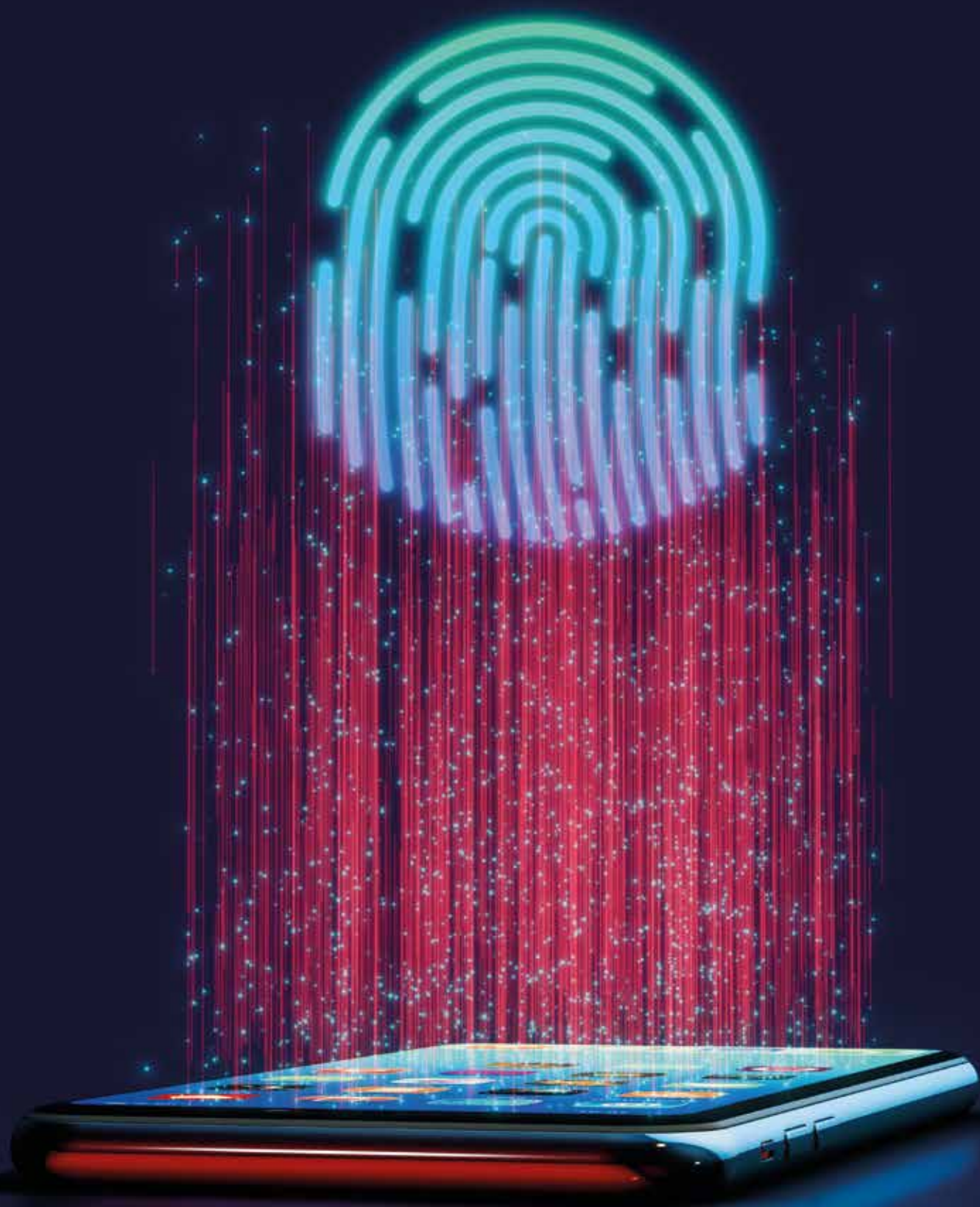
- 1. Regulamentul general privind protecția datelor (GDPR)**, care protejează dreptul persoanelor fizice de a decide ce se întâmplă cu propriile date online.
- 2. Regulamentul privind serviciile digitale (DSA) și Regulamentul privind piețele digitale (DMA)** vizează crearea unui spațiu digital mai sigur în care drepturile fundamentale ale utilizatorilor să fie protejate (DSA) și stabilirea unor condiții de concurență echitabile pentru întreprinderile din Europa (DMA). Regulamentul privind serviciile digitale (DSA) este una dintre cele mai recente acțiuni întreprinse de Comisia Europeană: până la 17 februarie 2023, marile platforme de comunicare socială vor trebui să raporteze Comisiei Europene câți utilizatori activi au în UE și, până în septembrie 2023, să evalueze riscurile pe care serviciile lor le pot prezenta pentru societate sau se confruntă cu sancțiuni.
- 3. Viitorul Act privind inteligența artificială (AI)** va avea ca scop asigurarea faptului că sistemele ia introduse pe piețele UE sunt sigure și respectă legile existente privind drepturile fundamentale și valorile UE.

<sup>3</sup> : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

<sup>4</sup> : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

<sup>5</sup> : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

<sup>6</sup> : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



## Cadrul UE privind drepturile și principiile digitale

*„Semnarea Declarației europene privind drepturile și principiile digitale reflectă obiectivul nostru comun de a realiza o transformare digitală care pune oamenii pe primul plan. Drepturile prezentate în declarația noastră sunt garantate pentru toți cetățenii din UE și în mediul online, la fel cum sunt în mediul offline. Principiile digitale consacrate în declarație vor constitui un ghid pentru activitatea noastră în privința tuturor noilor inițiative.”*

**Ursula von der Leyen,**  
președinta Comisiei Europene

Din decembrie 2022, UE dispune de **Declarația europeană privind drepturile și principiile digitale**<sup>7</sup>. Această declarație prezintă angajamentul UE față de o transformare securizată, sigură și durabilă și ar trebui să vă ajute să vă ghidați activitatea în cadrul grupului. Drepturile și principiile digitale prezentate în declarație completează drepturile și principiile existente ale UE, cum ar fi cele consacrate în tratatele UE, Carta drepturilor fundamentale a UE și legislația privind protecția datelor și viața privată (GDPR). Acestea oferă un cadru de referință pentru europeni cu privire la drepturile lor digitale, precum și orientări pentru statele membre ale UE și pentru întreprinderi în vederea atingerii obiectivelor **deceniului digital 2030**. Acestea sunt menite să-i ajute pe toți cei din UE să beneficieze la maximum de transformarea digitală și să promoveze o viziune durabilă, centrată pe om, pentru transformarea digitală. Drepturile și principiile sunt:

1. **Promovarea unei transformări digitale care pune oamenii pe primul plan**
2. **Sprijinirea solidarității și a incluziunii**
3. **Asigurarea libertății de alegere online**
4. **Stimularea participării în spațiul public digital**
5. **Creșterea siguranței, a securității și a capacității persoanelor**
6. **Promovarea sustenabilității viitorului digital**

## Ce putem face?

### Care sunt instrumentele și acțiunile disponibile?

*„Modul nostru european de a promova lumea virtuală este triplu: oameni, tehnologii și infrastructură”*

**Thierry Breton,**  
comisarul european pentru piața internă<sup>8</sup>

După cum s-a menționat în scrisoarea de intenție a președintei Ursula von der Leyen privind starea Uniunii, lumile virtuale, denumite și metaversuri, reprezintă una dintre provocările presante care ne așteaptă, iar Comisia Europeană este hotărâtă să analizeze această nouă oportunitate digitală. Prin legislația și declarațiile existente sus-menționate, UE dispune deja de instrumente puternice de reglementare pentru spațiul digital, dar dezvoltarea lumilor virtuale generează noi întrebări pentru UE și statele sale membre.

Prin urmare, în paralel cu grupul de dezbateră al cetățenilor, Comisia Europeană a decis să lanseze o reflecție și o consultare cuprinzătoare cu industriile, societatea civilă, mediul academic și cercetătorii, privind viziunea și modelul de afaceri al unei infrastructuri europene pentru metaversuri. Împreună cu rezultatele deliberărilor dumneavoastră din cadrul grupului de dezbateră al cetățenilor, rezultatele acestei consultări vor contribui la o inițiativă fără caracter legislativ planificată pentru al doilea trimestru din 2023.

### Care este rolul dumneavoastră în acest proces?

Nu trebuie să fiți expert în lumea virtuală sau în politicile digitale ale UE și nu ne așteptăm să cunoașteți măsurile și inițiativele enumerate mai sus. În calitate de membru al grupului de dezbateră al cetățenilor, veți primi mai multe informații din prezentările vorbitorilor și răspunsuri la întrebările dumneavoastră și veți experimenta în mod nemijlocit realitatea virtuală. Veți putea discuta despre drepturile și principiile UE, despre aplicarea acestora în lumile virtuale, despre avantajele și dezavantajele diferitelor cazuri posibile de utilizare a realității virtuale în viața noastră de zi cu zi, precum și despre fezabilitatea și caracterul dezirabil al diferitelor măsuri.

Rezultatul activității dumneavoastră va fi un set de direcții preferate, principii directe și recomandări menite să influențeze viitoarele măsuri ale UE privind lumile virtuale și să protejeze drepturile și așteptările cetățenilor europeni în ceea ce privește metaversurile de încredere, echitabile și deschise.

Prin urmare, rolul dumneavoastră este să fiți curioși, să puneți întrebări, să vă implicați în discuții cu colegii europeni, să fiți deschiși la diferite puncte de vedere și argumente și să aduceți propriile experiențe și percepții ale realității virtuale în această reflecție strategică pentru UE.

<sup>7</sup> : [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en) and [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_22\\_7683](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683)

<sup>8</sup> : [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT\\_22\\_5525](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525)

# 4. Informații practice

*Așteptăm cu nerăbdare să vă întâmpinăm în cadrul următoarei generații a grupului dezbateri al cetățenilor privind lumile virtuale, începând de vineri, 24 februarie, la Bruxelles, Belgia. Suntem încântați să vă trimitem informațiile practice pentru a vă pregăti pentru călătoria dumneavoastră și pentru participarea dumneavoastră la reuniune.*

## 1. DIURNĂ

Se va oferi o diurnă (o indemnizație pentru acoperirea cheltuielilor de trai) în valoare de 90 EUR pe conferință și zi de călătorie. Diurnele sunt plătite după participarea la reuniune pe baza unei liste de prezență.

## 2. LOGISTICĂ

### ARANJAMENTE DE CĂLĂTORIE

Aveți sau veți primi itinerariul de călătorie și biletul electronic. În cazul în care aveți întrebări suplimentare cu privire la aranjamentele de călătorie, vă rugăm să ni le comunicați contactându-ne la adresa [info@futureeu.events](mailto:info@futureeu.events)

### TRANSFERURI

**Transferuri la sosire:** La sosirea dumneavoastră la aeroport/gară, gazdele următoarei generații a grupurilor de dezbateri ale cetățenilor europeni vă vor întâmpina cu un panou (poster) și vă vor însoți la autobuzul de transfer. Dacă întâmpinați dificultăți în reperarea gazdelor, vă rugăm să sunați la 00 32 - 478 79 68 53 sau 00 32 - 478 79 68 63 între orele 7:00 și 21:00.

**Cu avionul:** La aeroport, după ridicarea bagajelor, vă rugăm să vă prezentați la ghișeu pentru clienți (courtesy desk) disponibil la Terminalul Sosiri, unde veți fi așteptat de gazdele noastre.

**Cu trenul:** La gara Midi din Bruxelles, vă rugăm să vă prezentați la cantina Prêt à Manger, unde vă așteaptă gazdele noastre cu panoul de bun venit și desfășurătorul Conferinței.

**Odată ajuns la Bruxelles:** De la hoteluri la sediul Comisiei Europene, transferurile de grup vor fi organizate cu un autobuz de transfer de la hoteluri la clădirea Conferinței. Vă rugăm să vă prezentați în sala principală a hotelului înainte de ora programată pentru plecare. Echipa noastră vă va arăta drumul spre autobuzul de

transfer. Dacă preferați să ajungeți la sediul Comisiei Europene pe cont propriu, vă rugăm totuși să anunțați echipa noastră de asistență înainte de plecare.

**Odată ajuns la Bruxelles:** De la evenimentul social până la hoteluri. După reuniune, poate fi prevăzut un eveniment social și vor fi organizate transferuri de grup cu un autobuz de transfer de la sediul Comisiei Europene către locul de desfășurare. După cină, vor fi organizate transferuri de grup cu un autobuz de transfer de la restaurant la hoteluri.

**Transferuri la plecare:** Vom aranja transferurile înapoi către aeroport/gară pentru toți participanții, de la hotelul în care vă aflați. Un panou de notificare va indica ora plecării în holul hotelului.

### CAZARE

Echipa noastră vă va întâmpina la sosirea la hotel, vă va oferi o agendă tipărită și toate informațiile relevante. O cameră individuală, cu mic dejun și Wi-fi gratuit, a fost rezervată pentru dumneavoastră. Vă rugăm să consultați e-mailul de rezervare. Vă rugăm să rețineți că toate facilitățile suplimentare (de exemplu, minibar, serviciul în cameră, telefonie, barul hotelului, serviciul de spălătorie, primirea timpurie a camerelor sau eliberarea târzie a acestora etc.) sunt disponibile contra unui cost suplimentar din partea dumneavoastră și nu vor fi acoperite de organizatori. Vă rugăm să achitați toate cheltuielile suplimentare direct la hotel.

**IMPORTANT:** Ora oficială de primire a camerelor este 15:00, iar ora de eliberare a camerelor este 12:00 în ziua plecării. Personalul nostru va fi prezent la hotel pentru a vă ajuta dacă este necesar. Dacă ajungeți mai devreme, hotelul va încerca să vă cazeze în funcție de situația ocupării camerelor. Cu toate acestea, poate să apară un timp de așteptare și sunteți bineveniți să vă lăsați bagajele și să așteptați în holul hotelului.



### 3. DIVERSE

- **Codul vestimentar**

Vă rugăm să aduceți îmbrăcăminte informală elegantă pentru reuniuni, o jachetă caldă și o eșarfă pentru interior și o haină de iarnă impermeabilă, precum și încălțăminte confortabilă și umbrele pentru exterior. Temperaturile din februarie vor fi probabil în jur de 7°C cu o temperatură medie scăzută de 4°C.

- **Apa potabilă**

Apa de la robinet poate fi băută în condiții de siguranță în Belgia. Apa îmbuteliată sau apa filtrată este disponibilă pentru cumpărare și va fi oferită în timpul tuturor reuniunilor, al meselor și al evenimentelor sociale.

- **Fusul orar**

Ora curentă este ora Europei Centrale (UTC/GMT +1 oră).

- **Informații turistice**

Bruxelles este bogat în istorie, arhitectură, gastronomie, cultură și multe altele! Dacă rămâneți în Bruxelles în weekend, nu ezitați să vizitați site-ul regiunii Bruxelles-Capitală pentru a descoperi toate activitățile culturale disponibile pe durata sejurului dumneavoastră.

- **Contact**

Echipa noastră va fi formată din mai multe persoane și gazde care vor fi disponibile înainte de reuniune și pe tot parcursul reuniunii. În cazul în care întâmpinați dificultăți la sosire, ora de plecare a zborului s-a schimbat, nu ezitați să ne contactați prin e-mail: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events)

- **Interpretarea**

Reuniunea va fi disponibilă în 24 de limbi datorită unei echipe de interpreți profesioniști. Vă rugăm să nu aveți un ritm alert și să evitați să vorbiți prea repede în timpul sesiunii.

### 4. ACCESUL ÎN CLĂDIRE

Reuniunea va avea loc la sediul Comisiei Europene de la Bruxelles. Vă rugăm să consultați agenda pentru mai multe informații despre clădirile și sălile exacte. Clădirea Comisiei Europene este accesibilă cu un V-Pass (permis de trecere). Un e-mail cu V-Passul vă va fi trimis înainte de eveniment. Vă rugăm să nu uitați să vă înregistrați prin intermediul acestui e-mail pentru a finaliza procesul și pentru a obține codul QR al V-Passului. Dacă nu ați primit un V-Pass, vă rugăm să ne contactați prin e-mail: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events). Vă rugăm să rețineți că este posibil să dureze cel puțin 20 de minute pentru a finaliza verificarea de securitate și pentru a ajunge în sala de reuniune. Serviciul de securitate vă va solicita V-Passul și cartea de identitate.

#### Toți participanții:

- au obligația de a prezenta un pașaport sau o carte de identitate valabilă înainte de a intra în clădire;
- au obligația de a se supune controalelor de securitate la zona de intrare;
- sunt sfătuiți să aibă asupra lor scrisoarea de invitație sau orice alt document care indică în mod clar participarea lor (de exemplu, e-mailul de înregistrare)

### 5. BIROUL DE ASISTENȚĂ, ACCESUL LA INTERNET

La intrarea în săli va fi amplasat un birou de asistență. Colegii noștri și echipa de gazde vă vor ajuta să vă orientați, să primiți documente sau pentru orice întrebări suplimentare, pe care le puteți avea. Internetul poate fi accesat prin hotspoturi Wi-fi, care vor fi partajate în ziua întâlnirii.

### 6. ACCESIBILITATEA

Sediul Comisiei Europene este pe deplin accesibil pentru persoanele cu handicap. Atunci când vă înregistrați online, vă rugăm să indicați nevoia dumneavoastră specială și serviciile noastre se vor strădui să vă întâmpine cât mai bine posibil.

# Cine organizează acest grup de dezbateri?

*Panoul cetățenilor privind lumile virtuale este organizat de Comisia Europeană (Direcția Generală Comunicare în colaborare cu Direcția Generală Rețele de comunicații, conținut și tehnologie) și cu sprijinul Kantar Public (contractor principal), cu Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology și VO Europe.*

*Secțiunea tematică a fost realizată de echipa organizatoare cu contribuția unui Comitet în materie de cunoaștere care include următorii membri:*

**Fabien BÉNÉTOU,**

Expert independent WebXR, Belgia

**Caterine HASSE,**

Universitatea din Aarhus, Departamentul de Educație, Danemarca

**Rehana SCHWINNINGER-LADAK,**

Comisia Europeană, Direcția Generală Rețele de comunicare,

Conținut și Tehnologie, Luxemburg

**Franck STEINICKE,**

Universitatea din Hamburg, Departamentul de Informatică, Germania

**Mariëtte VAN HUIJSTEE,**

Institutul Rathenau, Țările de Jos

**Sara Lisa VOGL,**

Artistă în domeniul realității virtuale, Femei în tehnologii imersive Europa,

Danemarca

